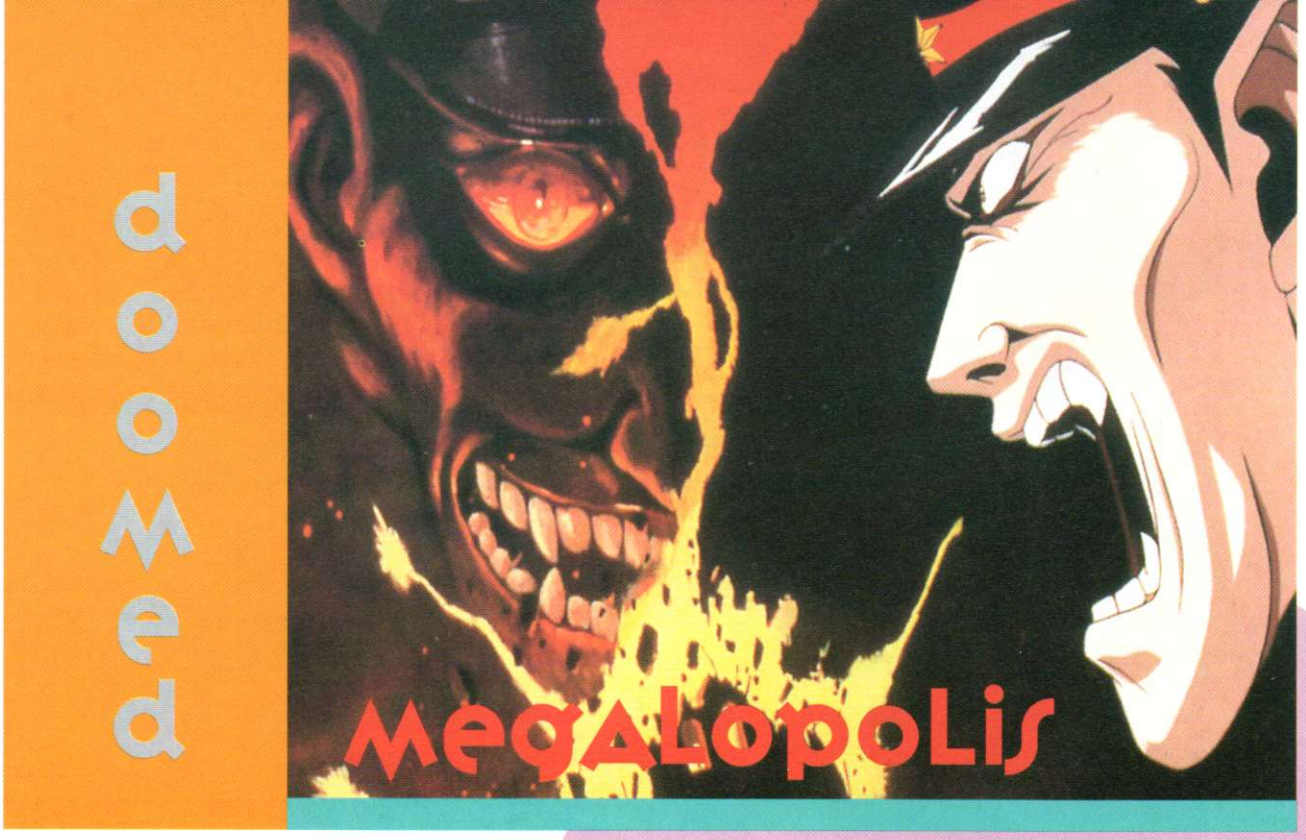
# MANGA manía

16

# DOOMED MEGALOPOLIS




La trama argumental de **Doomed Megalopolis** tiene lugar en la región japonesa de Kantoh y más concretamente en Tokyo, una vasta extensión de rascacielos y edificaciones que la convierten en una ciudad del siglo XXI. Según cuenta una leyenda, esta megalópolis futurista cuenta con un antiguo protector y defensor, Masakado Taira, que hace mil años luchó por conseguir un estado utópico en Japón, pero al final fue derrotado y asesinado por el ejército del emperador. Ahora, sus restos descansan en el cementerio de Okurasho (Tokyo) y su espíritu protege la ciudad. Pero si se le despierta volverá del reino de los muertos para acabar con el emperador y la ciudad.

En este momento arranca la acción de la película, que sucede en el año 1908. Un año lleno de grandes cambios culturales y sociales en un Japón que empieza a despertar del eterno feudalismo. Tokyo, por supuesto, no es ninguna excepción y en ella se proyectan grandes urbanizaciones y construcciones para convertirla en una ciudad de vanguardia. Pero desde las tinieblas surge una siniestra figura que amenaza con llevar el caos a la ciudad y cuya principal ambición es arrasarla y destruirla. Se trata de un misterioso hechicero que se hace llamar Kato. Para cumplir tal objetivo no dudará en despertar a Masakado para que su ira destruya la región en donde descansa. Pero la empresa es harto difícil y para ello urdirá un plan maestro que poco a poco irá desentrañando y que sólo al final dará a conocer. Ante esta grave amenaza la ciudad de Toyko se halla indefensa, tan solo una pequeña línea defensiva de monjes, hechiceros y visionarios puede impedir que la megalópolis caiga en manos de Kato.

## doomed megalopolis

Esta trama argumental constituye el primer OVA de un total de cuatro que fueron editados entre los años 1992 y 1993. Más adelante llegaron a Europa –al Reino Unido para ser más exactos– de la mano de la compañía Manga Vídeo y de ahí pasaron a Estados Unidos y a nuestro país.

La idea original partió de Masako Takahashi y Masao Maruyama, productores de las compañías Toei Doga y Madhouse, que estaban interesados en adaptar una historia original de Hiroshi Aramata de la editorial Kadokawa. Como curiosidad destacar que también existe una adaptación en forma de película de imagen real, al más puro estilo de las que viene realizando el cine de Honk Kong y que ya había adaptado otras producciones animadas como **Wicked City**.

Para llevar a buen puerto este proyecto se reunió un importante número de prestigiosos profesionales. En primer lugar se optó por dar una gran parte de responsabilidad al veterano realizador Rin Taro, que también se encargó de la supervisión de los cuatro OVA's y del resultado final. Este prestigioso director ya había participado en realizaciones tan importantes como **Alita**, **Captain Harlock**, **Galaxy Express 999** y **Harmaggedon**, entre otras. Taro reunió a un selecto grupo de especialistas entre los que destacan Akimori Endo –encargado de adaptar y sintetizar la historia original–, el popular diseñador de personajes Yuki Maisa y el peculiar músico Kazz Toyama. Entre todos ellos llevaron a cabo una ardua e intensa labor de producción y realización que finalizó tras varios meses de trabajo. El resultado final fue una brillante miniserie de cuatro inquietantes episodios en los que se demostró que para crear una atmósfera terrorífica no es necesario recurrir a litros y litros de sangre.

La creación y el diseño de personajes fue lo más logrado en el conjunto de la producción, en especial la realización del terrible hechicero Kato y el aspecto fantasmagórico de la tumba de Masakado.

キの猫が式神へと変化する。もっとも不気味なシーン

理を超える「よりわら」として、雪子を奪った加藤

## UN POCO DE HISTORIA

Existe un personaje que no aparece directamente en ninguno de los cuatro episodios pero que es una pieza clave en el desarrollo de la historia (Masakado Taira). Sin embargo, antes habría que hacer una aclaración: en el primer episodio se menciona el espíritu protector con el nombre de Taira no Masakado. En realidad se trata de un error de traducción de la versión inglesa de **Doomed Megalopolis**; la forma más correcta hubiera sido Masakado del clan Taira. Aclarado esto, y sin esperar a encontrarnos con brujos ni seres sobrenaturales de ningún tipo, podemos remontarnos algo más de mil años atrás –allá por el año 930– para hallar al verdadero Masakado, un ambicioso personaje que actuaba como ayudante del regente Tadahira (un señor feudal de la zona de Kantoh). Impulsado por la sed de poder y por desacuerdos con la familia imperial, Masakado Taira se rebeló y empezó a conquistar pueblos y ciudades en una desenfrenada carrera hacia el poder absoluto que sería conocida como "Tenkei no ran" (guerra civil de la era Tenkei). En el año 939 ya dominaba las zonas de Hitachi, Shimosa, Shimotsuke y Kozuke, poniendo en jaque al emperador y convirtiéndose en una amenaza real. Un año después, Masakado Taira se autoproclamó "nuevo emperador" e intentó fundar un nuevo estado. Como venganza, la familia imperial le envió un ejército comandado por Sadamori –hijo del ex gobernador de Hitachi– para detener su avance. Masakado Taira fue finalmente vencido y decapitado en Kojima (Shimosa) tras una persecución de varios días. A partir de ahí empezó a forjarse –y distorsionarse– una leyenda que finalmente le convertiría en protector de la megalópolis conocida como Tokyo.

próxima entrega:
golgo 13

# Las editoriales:

Es sabido por casi todo el mundo que el manga es un auténtico fenómeno social en su país de origen. No en vano sus cifras de ventas son astronómicas (más de 150 billones de pesetas por año), lo que lo convierte en uno de los pilares de la economía nipona.

La publicación del manga es variada. La edición en forma de revistas o magazines exclusivos (como el *Shônen Jump*) es la más importante, pero el manga también aparece en publicaciones especializadas en otros temas como economía, deportes, política, cine, música, etc. A esto hay que sumar la posterior edición en tomos recopilatorios de las series que gozan de más popularidad. Todo este conjunto genera unas ventas extraordinarias que junto a los derechos de las series de más éxito –que permite su producción para TV, OVA's y toda clase de merchandising– suman una cifra muy aproximada a la anteriormente citada. Los autores de manga son los verdaderos artífices de este imperio económico y como tales llevan una forma de vida un tanto agitada y extraña.

Una de las principales diferencias entre los dibujantes japoneses y los occidentales (concretamente los americanos) es que los primeros son generalmente independientes y responsables directos de sus obras. La vida de los autores de manga es bastante dura ya que permanecen mucho tiempo encerrados en sus oficinas o estudios particulares. Cuando disponen de un poco de ocio lo ocupan generalmente viendo películas o leyendo temas de candente actualidad, para poder así estimular su cansada imaginación y poder retomar con renovada fuerza. A veces esto no es suficiente y deben recurrir a la colaboración de algunos "colegas" para crear nuevos mangas. Un ejemplo es Ryoichi Ikegami, que ha contado con la ayuda del escritor Kazuo Koike (**Crying Freeman**) en más de una ocasión.

En el caso de los autores más celebérrimos es frecuente que el trabajo se multiplique por dos o por tres, como Yuzo Takada (**3X3 Ojos** para Kodansha y **Blue Seed** para Takeshobo) o el gran Akira Toriyama. En estas circunstancias el autor reúne a un grupo de colaboradores que se reparten las responsabilidades; ejemplos de ello son el Bird Studio de Toriyama o el K2R Studio de Katsura. El equipo se complementa con un manager que procura que el autor en cuestión se mantenga en buena forma (tanto física como psicológica), además de negociar el tema económico con las editoriales.

En este orden de cosas, el precio por página que se le paga al autor oscila generalmente entre las dos mil y cuatro mil pesetas más el 10% de las ventas de los tomos recopilatorios y los derechos para su posterior uso en otros medios. Sin embargo, todo el sacrificio que conlleva ser un autor de manga reconocido en Japón es recompensado con grandes mansiones y la realización de múltiples autobiografías, documentales de TV, etc.

## Las editoriales y las distribuidoras

Una de las principales causas de las astronómicas cifras que baraja el mundo del manga es el gran número de ediciones que se publican (semanales, quincenales, mensuales), en total más de setenta títulos. Además hay que añadir las diferentes revistas especializadas en otros temas que incorporan el manga en sus páginas y los tomos recopilatorios (series nuevas y reediciones). Todo ello aumenta la cifra a más de 150 publicaciones.

Entre la gran cantidad de editoriales que existen en Japón podemos diferenciar entre las grandes y las pequeñas. Las editoriales pequeñas casi siempre trabajan para un público especializado y generalmente ofrecen productos de muy buena calidad. Sin embargo, las grandes y prestigiosas compañías como Kodansha, Shueisha, Shogakukan o Futabasha no tienen que competir por un público determinado ya que poseen el monopolio de mangas infantiles y juveniles, además de contar con importantes títulos para adultos.

Dentro de todas estas editoriales existen muchas personas que se encargan de la producción del manga –directa o indirectamente–, pero quizás la figura más importante sea la del editor. El tra-

bajo del editor depende de la importancia de la compañía en la que trabaja: desde la maquetación completa del magazine (ocurre generalmente en las editoriales pequeñas que se dedican al manga erótico) a la selección de las historias, la estructuración del magazine, la elección de los autores o la contratación de éste (a menudo muy compleja debido a la competencia de otras editoriales que también pretenden sus servicios). Como se puede deducir, ser un editor en Japón no es un trabajo precisamente tranquilo.

Cuando el autor/a y el editor han terminado con la maquetación y el montaje fotográfico el editor en jefe se encarga de dar el visto bueno para la impresión. Normalmente se llegan a imprimir millones de copias que son distribuidas por todo Japón y en aquellos países donde exista una colonia japonesa. Una de estas imprentas es la prestigiosa Kyodo Insatsu, que trabaja con una de las distribuidoras más fuertes del país, la Nippon Shuppan Hambai, que distribuye los magazines y libros de más de dos mil editoriales a través de un sofisticado sistema informático. Todo este conglomerado de industrias y empresas se concentran en la zona de Tokyo y eso hace que muchas editoriales trabajen con más de una decena de distribuidoras diferentes para poder asegurarse una buena competitividad.

La demanda del público sirve de índice a las editoriales para saber cuáles son las series más importantes del momento. Para satisfacer esta demanda se publican los tomos recopilatorios de estos mangas de éxito –de mejor formato y calidad–, que ahora adornan la mayoría de las librerías especializadas de nuestro país. Algunos de ellos se han convertido en auténticos *best-sellers*, con más de 1 millón de ejemplares vendidos.

Si la popularidad de la serie es muy grande generalmente se adapta a la animación, y si llega el caso en forma de OVA's y películas. La adaptación al medio audiovisual significa un nuevo salto cualitativo y un aumento de la popularidad, lo que provoca la creación de todo tipo de merchandising. La necesidad de información de los otaku sobre sus series favoritas desarrolla otro campo en el mundo de las publicaciones: las revistas especializadas en manga y animé como *Newtype*, ***Animage*** o *Animedia*, que suelen llevar todo tipo de ilustraciones, textos, pósters y demás parafernalia, junto a algunos mangas de éxito como **Dark Angel** de Kia Asamiya o **Five Star Stories** de Mamoru Nagano.

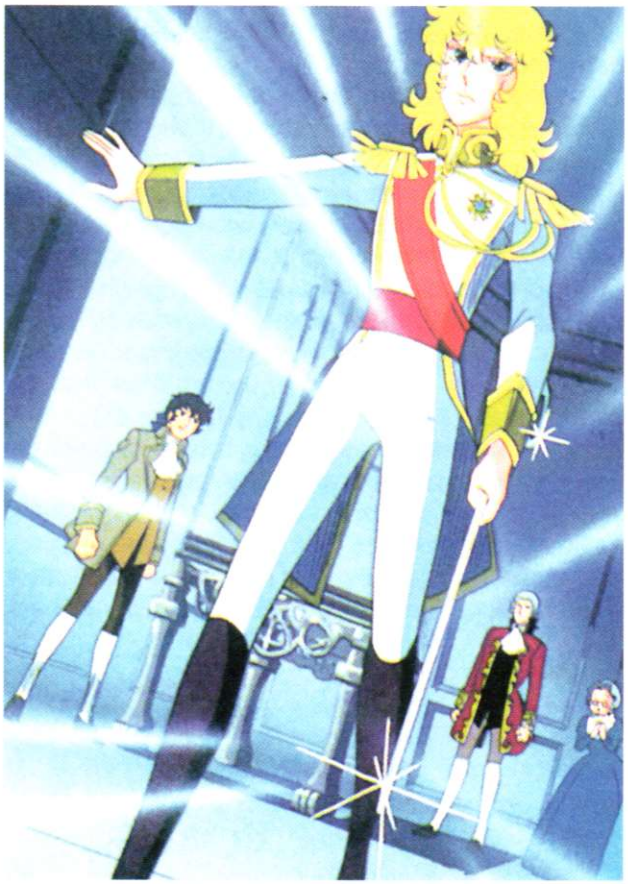
Recientemente todas estas publicaciones han sido complementadas con el invento de los Animé Comics, que resulta ser un híbrido del manga y el animé, como los **Dragon Ball**, **Akira** o **Sailor Moon**. Este tipo de edición cierra todo un inmenso ciclo productivo que hace que hoy en día el imperio del manga –apoyado por el animé y las empresas de videojuegos– continúe su expansión por todo el mundo y crezca, crezca...

# ryoko ikeda

Hasta ahora hemos tenido la oportunidad de conocer la carrera profesional de Rumiko Takahashi y las integrantes del estudio Clamp, pero siempre dentro del terreno del shonen manga (manga para chicos) y sin entrar de lleno, en ningún momento, en las clásicas autoras del shojo manga (manga para chicas). Con Ryoko Ikeda aprobamos una asignatura pendiente, ya que se trata de una autora que es toda una institución en el mundo de la historieta japonesa.

Nació en 1947 y según ella misma afirma dibuja desde que tiene memoria. Se confiesa una autodidacta que jamás ha asistido a ninguna clase de dibujo para manga. Su carrera profesional empieza en 1967, al dejar la universidad de Tokyo. Tras varias realizaciones de poca importancia salta a la fama cuando, en 1972, empieza a serializar Versailles no Bara (**La Rosa de Versailles**) en la publicación semanal *Margaret*, una serie que iba a marcar su paso por la industria del manga.

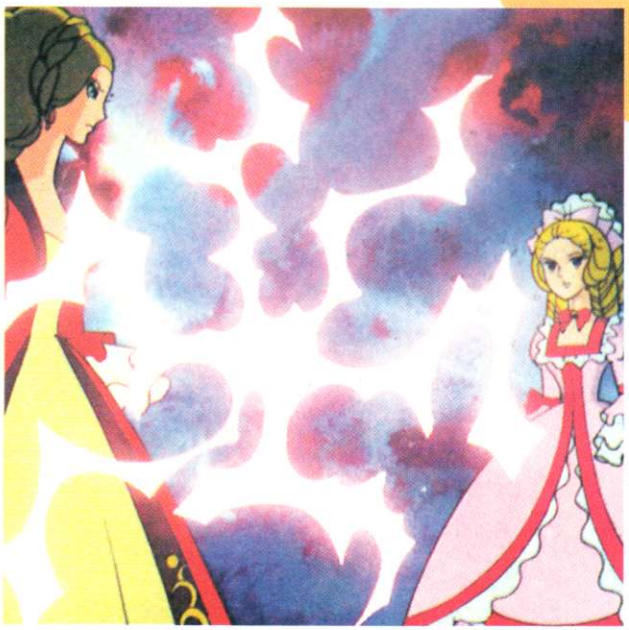
**La Rosa de Versailles** mantiene los mismos esquemas que otras series del género shojo manga y se centra en los romances y las relaciones humanas en el contexto histórico de la Revolución francesa. Dentro de esta obra existen tres personajes principales que la autora utiliza a la perfección para crear una obra maestra: Marie Antoinette, su amante Hans Axel Von Fersen y Oscar François de Jarjayes. Oscar, una creación de Ikeda, es en realidad una chica que se viste de chico y se convierte en comandante de los guardias de palacio –de la misma manera que la heroína de Ribbon no Kishi (**La Princesa Caballero**). Estos tres personajes que se ven inmersos en los acontecimientos que cambiaron el destino de Francia acaban sus días de forma trágica.



**La Rosa de Versailles** cuenta con 1.700 páginas de historia que se reparten en 11 volúmenes. Como muestra de la enorme popularidad de que gozó este manga, vale la pena destacar que el argumento fue adaptado e interpretado por el aclamado Takarazuka, un grupo teatral formado exclusivamente por mujeres. En 1978 la historia se adaptó para una película de imagen real con el título de **Lady Oscar**. La dirección corrió a cargo de Jacques Demy y muchas de las escenas se filmaron en el mismo Versailles.

Ryoko Ikeda también es conocida por otro de los clásicos del shojo manga, Orfeus no mado (**La Ventana de Orfeus**), una saga ambientada en plena Revolución rusa de más de 3.000 páginas de historia, y en la que aparece una gran cantidad de personajes tanto ficticios como históricos (entre ellos se incluye al periodista y escritor John Reed).

Estas dos macrosagas entronizaron a Ikeda y la convirtieron en una auténtica e indiscutible reina del shojo manga, alcanzando un gran prestigio en Japón. Por desgracia, el grueso de la obra de Ryoko es prácticamente desconocido en nuestro país y es muy difícil que se dé a conocer debido a la competencia del cyberpunk y el manga de acción.



# MANGA Y ANIMÉ

## AÑO 1992 (1. parte)

El primer semestre del año olímpico se convirtió en un alud de novedades en todos los sentidos, tanto en lo que se refiere a las series de televisión como a los OVA's o films. El retorno de algún clásico y la aparición de series que acabaron por convertirse en un símbolo para muchos otaku es lo más destacable de esta época, sin olvidar a otras series que no acabaron de cuajar o que tuvieron poco seguimiento.

Entre las series de TV se pueden reseñar la adaptación al animé del hilarante manga de Yoshito Usui titulado, **Crayon Shinchan**, o la educativa serie de cocina titulada **Cooking Papa** (basado en el manga de Tochi Ueyama y publicado por Kodansha en *Morning*), ambas emitidas por la Asashi TV. Otras novedades de este semestre fueron la emisión de la adaptación del exitoso manga de la genial Naoko Takeuchi titulado **Bishôjo Senshi Sailormoon** (emitida por la Asashi TV y producida por Toei Animation) y la coproducción italo-japonesa **Ashita he Free Kick** –conocida aquí bajo el sorprendente título de **Supercampeones**. El exotismo lo puso la producción europea emitida por la Nihon TV que relataba las aventuras de Cobi, Cobi no Bôken (**Las aventuras de Cobi**). El año 1992 también fue un año para el regreso de los clásicos como **Tekkaman Blade** (emitida por la Tokyo TV y producida por Tatsunoko) o **28 FX** (emitida por la Nihon TV y realizada por la Tokyo Movie Sinsha), que volvieron a la pequeña pantalla para delicia de muchos nostálgicos. Por último reseñar una serie que no tuvo mucho éxito a su paso por Japón (concretamente por la Asashi TV y realizada por la Toei Animation) y menos todavía por nuestro país, hablamos de **Super Bikuriman**, emitida aquí bajo el título de **Super Fénix**.

En cuanto a las películas de la gran pantalla, destacan sobremanera las protagonizadas por los héroes animados de la Toei Animation. Films como la sexta entrega de **Dragon Ball Z**, titulado 100 Oku Power no Senshitachi (**Los Guerreros con 100 millones de poder**), o el primero de Dragon Quest (**Dai no Daibôken**), constituyeron una gran atracción para todos los cinéfilos adeptos al animé. También debemos mencionar los ya clásicos **Doraemon**, **Anpanman** o **Candy Candy**, que a buen seguro alegraron el día a más de un aficionado.

Tras las series de TV y los films, ahora toca el turno a los OVA's. Este primer semestre de 1992 fue muy activo en cuanto a grandes producciones se refiere. Por destacar algunas, digamos que la adaptación al animé más esperada fue una realidad en marzo de ese mismo año. Nos estamos refiriendo a la estupenda obra de Masakazu Katsura titulada **Video Girl Ai**. Tras este gran lanzamiento (por parte de JVC y Shueisha) también fue noticia la continuación de la mejor saga espacial de todos los tiempos: **Macross**. Con **Macross II**, Haruhiko Mikimoto pudo demostrar de nuevo sus artes como diseñador de personajes, sobre todo con la hermosa Ishtar. La tercera gran novedad del semestre fue la producción de Sony, Kadokawa y Animate Films, que relataba la historia del primer gran éxito (**RG Veda**) del prestigioso estudio Clamp. Como última novedad, destacó la adaptación de todo un clásico del manga de Mitsuteru Yokoyama, **Babel 2**. Tras las novedades, encontramos una gran cantidad de Ova's que continuaron su senda; la quinta entrega de **Shulato**, la segunda de **Be bop High School** (basado en un famoso manga de Kodansha), la tercera de **Detonator Orgun** o los últimos volúmenes de la espectacular saga del 0083 de los **Kidô Senshi Gundam**.

**riot:** Con esta serie se consagró uno de los nuevos valores japoneses: Satoshi Shiki. Su obra se basa generalmente en el manga de corte mágico con pequeños detalles de *western*, siendo uno de los personajes principales un calco de Billy el niño.

**robot carnival:** Película que consta de varias historias cortas, todas ellas de autores famosos tales como Katsuhiro Otomo (**Akira**, **Pesadillas**) o Hiroyuki Kitazume (**Gundam**, **Moldiver**). Todo un carnaval de animación.

**rumic world:** El mundo de Rumiko, tal y como indica el título, de la archiconocida Rumiko Takahashi. Consta de varias historias cortas de manga –llevadas también al animé. Entre ellas las más famosas son la saga de las sirenas (**Mermaid Forest**) y otras como **Fire Tripper** o **Laughingh Target**.

**ryu knight:** Manga creado por varios autores: Takehiko Hito (dibujo) y Hajime Yatate y Hiroyuki Hataike (guionistas). Su historia mezcla las aventuras medievales con las armaduras de robots gigantes.

**sailor moon:** Éste es el manga más conocido de la famosa autora de shojo manga Naoko Takeuchi. El argumento es el típico de una serie de *magical girls:* chicas con poderes mágicos que defienden el amor y la amistad.

**saint seiya:** Obra del genial Masami Kurumada que data del año 1986 y en la cual nos relata las aventuras épicas de cinco caballeros provistos de armaduras pertenecientes a diferentes constelaciones del universo. Estos cinco personajes deberán librar una eterna batalla contra los malignos caballeros que pretenden apoderarse de la Tierra.

**saito, takao:** Nacido en el año 1936, la primera obra de éxito de este importante autor fue Kuki Danshaku. Más tarde fue famoso por trabajos como **Golgo 13**, y a partir de este momento su estilo de narración se ha alineado en el *hard boiled*.

**saiyuki:** Primer film del maestro Osamu Tezuka que data del año 1960 y está inspirado en el popular cuento de Hiuan Tsane, *El camino al oeste.* La producción es de la Toei Animation.

**sanctuary:** Escrita por Sho Fumimura y dibujada por Ryoichi Ikegami, esta serie es una epopeya sobre dos jóvenes yakuzas que intentarán cambiar la "fisonomía" del gobierno japonés.

**sakigake!! otoko juku:** Manga de acción creado por el peculiar Akira Miyashita para el semanario *Shonen Jump*. La historia se centra en una banda de estudiantes rebeldes. Tiene toques de violencia al más puro estilo **Hokuto no Ken**.

**salamander:** Este OVA fue producido por la compañía de videojuegos Konami y está basado en el juego que lleva su mismo nombre y que en la década de los años ochenta se popularizó en el estándar MSX. Su año de producción es 1988 y consta de dos OVA´s.

**sazaesan:** Su autora, Machiko Hasegawa, narra la historia de una típica familia japonesa compuesta por un matrimonio, niños, abuelos y la señorita Sazae. Éste ha sido uno de los mangas y series de televisión más populares de Japón, y ha liderado las listas de ventas y de audiencia televisiva durante varios años.

**seaton dobutsuki -kuma no ko jacky:** Conocida en nuestro país bajo el título de **El bosque de Tallack**, su productora fue la Nippon Animation y constó de 26 episodios.

**seaton dobutsuki -risu no banner:** Otra de las producciones que se hicieron populares en nuestro país y que se tituló **Banner y Flapy**. Su productora también fue la Nippon Animation (1979) y constó de 26 episodios.

**seijushi vismark:** Esta serie se emitió en nuestro país con el nombre de **Silver Rider**. Producida por el Studio Pierrot en 1984, constó de 51 episodios durante los cuales un grupo de jóvenes de diferentes nacionalidades luchaban contra el ataque de los *alien* de otra dimensión con la ayuda de su gigantesco robot Vismark, un vaquero gigante.

MANGA manía

©1995 Europea de Promoción y Fomento, S.A.
Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32459-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

El archivador de anillas para contener los fascículos de la colección se pondrá a la venta con el fascículo número 10.

**Suscripción y petición de números atrasados**
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.